joystick

167
FÉVRIER
2005

Une solution complète + une aide de jeu

THE CHRONICLES OF RIDDICK
ESCAPE FROM BUTCHER BAY

EVERQUEST II
LES CONSEILS POUR BIEN DÉMARRER



supplément gratuit - ne peut être vendu séparément

SOMMAIRE











On ne l'attendait pas sur nos machines et pourtant Chronicles of Riddick vient bousculer le petit monde du FPS classique sur PC. Avec en prime une petite innovation, l'arrivée de bonus inspirés de ce que l'on trouve dans les DVD de films : commentaires audio, dessins conceptuels des personnages et carrément une vidéo du prototype du moteur 3D. Les fans apprécieront !

Tout l'intérêt de cette solution complète est justement de vous aider à mettre la main sur les 60 paquets de cigarettes disséminés dans les niveaux, indispensables pour débloquer tous ces bonus. Ainsi qu'un cancer des poumons pour Riddick.

Comme il restait quelques pages, on s'est dit qu'il serait bon de penser à ceux qui résistent au phénomène World of Warcraft et qui veulent se lancer dans Everquest II. Des conseils sur les missions les plus difficiles jusqu'au niveau 25 les attendent donc en fin de booklet. Bonnes quêtes !

Tbf

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre
B 388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39

Présidente Directrice Générale
et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

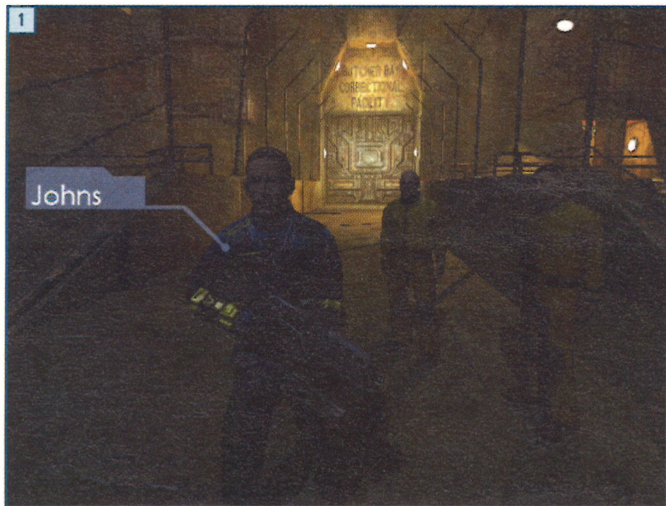
Commission paritaire : 0305K3973
ISSN : 1145-4806 : Dépôt légal à parution
RÉDACTION :
Rédacteur en chef : Arnaud Chaudron
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Premier rédacteur graphiste : Erica Denzler
A participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy

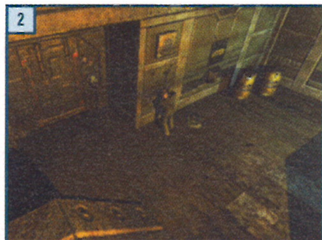
Imprimé en France
Printed in France
Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant.
Ce supplément gratuit au numéro 167 de Joystick, à paraître fin janvier, ne peut être vendu séparément.

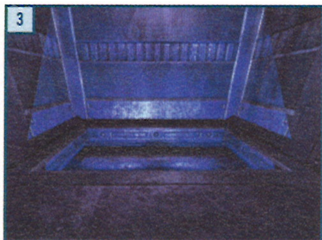


The Chronicles of Riddick
Escape from Butcher Bay

Suivez les aventures de Riddick dans une trentaine de niveaux lors de sa détention dans le pénitencier Butcher Bay.



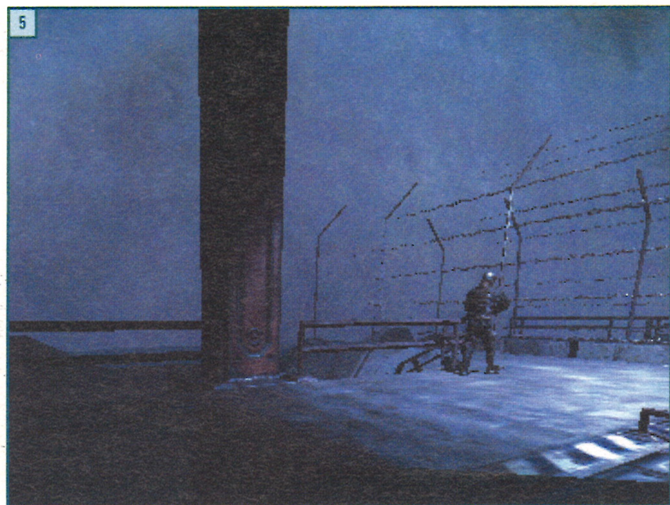




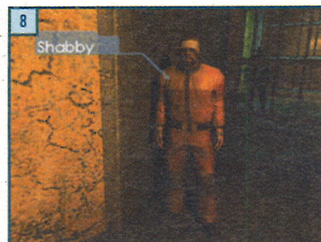


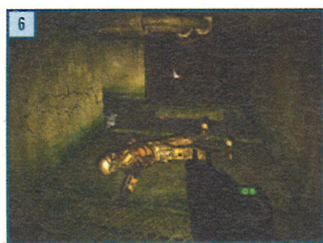
1. ESCAPE

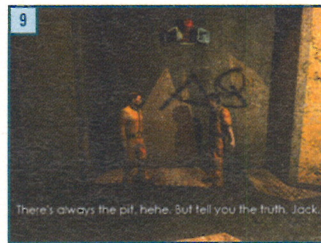
Après la scène cinématique, vous vous retrouvez face à la prison (photo 1). Parlez à Johns, puis choisissez une des deux phrases pour lui répondre. Parlez au prisonnier le plus proche, puis placez-vous derrière Johns. Brisez-lui la nuque, puis courez vers la trappe qu'un prisonnier a ouvert. Vous ne pouvez pas prendre l'arme de Johns car elle est protégée par un code génétique. Ne vous inquiétez pas, vous vous débrouillez très bien à mains nues. Avancez dans le passage puis descendez à l'échelle. Ramassez le paquet de cigarettes #35 puis approchez-vous de l'homme près de la porte (photo 2). Tuez-le puis prenez sa carte d'accès. Utilisez-la pour déverrouiller la porte. Passez en mode infiltration, avancez dans le couloir puis tuez le garde qui patrouille. Prenez l'outil de ventilation sur le sol puis placez le corps du garde dans un coin sombre. Avancez dans le couloir pour arriver dans une pièce avec des caisses. Accroupissez-vous et faites le tour des caisses afin de trouver un passage (photo 3). Sautez dans le conduit puis avancez dans le passage. Au bout du tunnel, vous trouvez de l'argent et le paquet de cigarettes #1. Retournez dans la salle avec les caisses. Montez dessus puis accrochez-vous au rail pour traverser la pièce. Un garde apparaît en dessous de vous. Vous avez le choix entre le combattre ou continuer votre route. Au bout du rail, ouvrez la grille de ventilation. Suivez le tunnel jusqu'au bout puis enlevez la grille à coup de pied. Récupérez la cartouche sur le sol puis utilisez-la sur la borne médicale (photo 4). Soignez-vous si nécessaire puis avancez dans le couloir. Attaquez au corps à corps le garde armé d'un fusil à pompe. Tuez-le puis ramassez l'arme. Prenez le paquet de cigarettes #6 sur la table. Montez sur la caisse puis accrochez-vous aux tuyaux pour monter sur le balcon. Avancez dans le passage puis appuyez sur le bouton pour utiliser l'ascenseur. Continuez votre


5


7


8


6


9

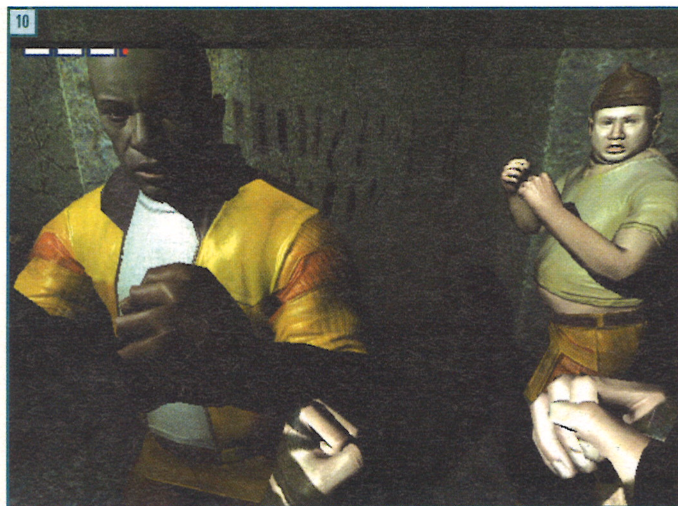
route jusqu'à vous retrouver dehors près de l'entrée de la prison. Faufilez-vous derrière le garde (photo 5) et tuez-le. Récupérez son arme puis descendez l'échelle pour vous retrouver dans les égouts. Tirez sur la serrure pour déverrouiller la porte puis allumez la lampe de votre arme. Tirez sur les gardes que vous croisez dans le tunnel (photo 6). Pour faire plus de dégâts, vous pouvez viser les barils explosifs afin de toucher plusieurs gardes à la fois. Avancez jusqu'à la lumière blanche au bout du tunnel pour finir le niveau.

2. THE ARRIVAL

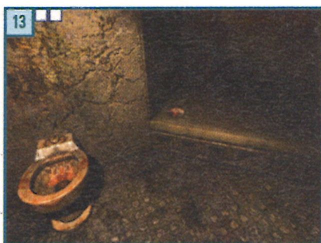
La séquence précédente n'était qu'un rêve et Johns vous emmène sur la planète prison Butcher Bay. Vous faites la connaissance d'Hoxie, le directeur de la prison et d'Abbott, son lieutenant. Ce dernier vous détaille les règles de la prison (photo 7) pendant qu'il vous escorte à l'intérieur. À la fin des crédits, vous vous retrouvez dans votre cellule.

3. PRISON YARD

Quittez votre cellule et parlez à Barber qui attend dans le couloir. Il vous demande de rencontrer Mattsson qui se trouve dans la cour. Tournez alors à gauche pour visiter cette partie de la prison. Près de la grille se trouve Shabby (photo 8). Parlez-lui pour apprendre qu'il a été frappé par un certain Molina. Shabby vous demande de le tuer. Avancez près de la grille et parlez au garde Bulder. Il vous parle de Rust, le caïd du coin, et de l'accès à l'infirmerie. Faites demi-tour et dirigez-vous vers la cour. Entrez dans la cellule ouverte pour rencontrer Girish et Waman. Parlez à ce dernier qui vous demande aussi de tuer Molina. Retournez dans le couloir et poursuivez votre visite. Vous allez rencontrer deux prisonniers : Jack et Coyne (photo 9). Ils vous recommandent tous les deux de rencontrer Haley qui se trouve dans la cour. Avancez encore de quelques pas et vous voilà dans la cour. Parlez à Red qui vous demande d'éliminer Rust. Si vous discutez avec Haley, il vous propose également de le tuer. Discutez avec Mattsson qui vous demande d'aller chercher une arme dans sa cellule A40. Sortez de la cour et cherchez cette cellule. Entrez dedans pour tomber dans une embuscade. Tuez les deux prisonniers (photo 10) en combattant au corps à corps. La porte se rouvre quand le combat est fini. Retournez voir Mattsson qui vous raconte que c'est Rust qui est derrière cette embuscade. Retournez dans votre cellule afin qu'il vous donne une arme. Après la cinématique, sortez de votre cellule. Parlez à Barber qui vous apprend que Rust vous attend dans le bloc Aquila après la cour. Il vous recom-









mande d'avoir une arme et vous conseille d'en parler à Waman. Avancez dans le couloir pour remarquer qu'une cellule est maintenant ouverte. Molina est à l'intérieur (photo 11). Tuez-le puis ramassez le poing américain sur le sol. Allez parler à Waman qui vous donne le paquet de cigarettes #25 pour avoir tué Molina. Retournez parler à Shabby à l'entrée pour recevoir un code secret à utiliser dans l'infirmerie. Allez dans la cour. Vous remarquez alors que le passage vers les cellules 11 à 30 est ouvert (photo 12). Entrez dans le territoire des Aquila.

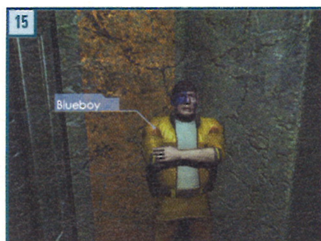
4. AQUILA TERRITORY

Avancez dans le couloir jusqu'à trouver deux prisonniers tabassant un troisième au sol. Tuez-les quand ils s'approchent de vous puis continuez votre chemin. Allez dans la cellule ouverte sur la gauche. Prenez le paquet de cigarettes #58 (photo 13) et utilisez la borne médicale si vous en avez besoin. Sortez puis continuez d'avancer. Vous allez tomber sur deux prisonniers qui vous attendent. Éloignez-vous de l'extincteur que l'un des deux balance. Attendez qu'il se décharge puis tuez l'homme avec un couteau. Prenez-lui son arme. Dans la prochaine section, vous tombez nez à nez avec deux lascars (photo 14). Éliminez-les puis



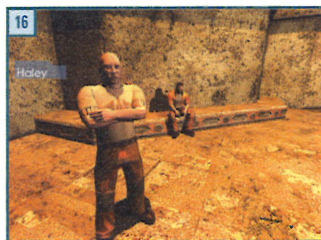
continuez votre route. Vous vous trouvez alors face à Rust et vous venez de tuer ses hommes depuis votre entrée. Tuez-le















en évitant ses coups de couteau assez dévastateurs. Après la cinématique, faites demi-tour et entrez dans la cellule de Moondog. Parlez-lui afin de recevoir le paquet de cigarettes #59. Sortez de la cellule et prenez le chemin de la cour. En chemin, parlez à Blueboy (photo 15) afin de récupérer le paquet de cigarettes #57. Avant d'entrer dans la cour, n'oubliez pas de ranger votre arme sous peine de vous faire assommer par les tourelles et de vous retrouver sans arme à votre réveil. Parlez à Red pour recevoir de l'argent en échange de la mort de Rust. Parlez ensuite à Booger derrière la grille et achetez-lui le paquet de cigarettes #26. Parlez ensuite à Haley (photo 16) qui vous donne un paquet d'informations sur l'endroit. Il vous conseille d'aller parler au garde Bulder. Retournez près de votre cellule puis continuez votre chemin jusqu'à la grille. Parlez à Bulder pour avoir accès à l'infirmerie.

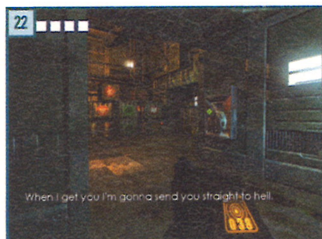
5. INFIRMERIE

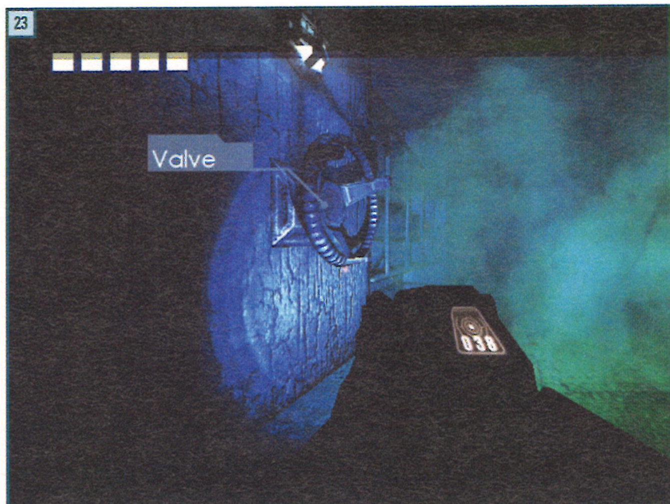
Vous vous retrouvez dans une pièce avec deux gardes. Tuez-les en utilisant leur arme contre eux. Utilisez la borne médicale pour vous soigner. Allez dans la salle 1 en utilisant le code donné par Shabby. Ramassez sur le fauteuil (photo 17) le scalpel et le paquet de cigarettes #12. Utilisez la carte d'accès trouvée sur l'un des gardes et ouvrez la salle 2. Tuez le garde avec le scalpel puis avancez dans le couloir. Utilisez le matériel médical pour avoir cinq barres de vie au lieu de quatre. Montez à l'échelle puis continuez votre chemin. Vous vous retrouvez alors dans une salle au-dessus de l'infirmerie (photo 18). La porte du fond s'ouvre alors. Passez en mode infiltration et débarrassez-vous du garde qui arrive. Prenez ensuite le conduit de service. Restez en mode infiltration afin de ne pas vous faire remarquer par deux gardes près du conduit. Tuez le garde dans la pièce quand vous sortez du conduit (photo 19). Avancez et débarrassez-vous du garde qui surveille la cour. Cachez le corps afin de ne pas activer les caméras. Prenez la carte d'accès puis ouvrez la porte. Éliminez le garde qui patrouille puis avancez pour vous retrouver au Mainframe.

6. MAINFRAME

Faites le tour de la corniche. Si vous visez bien, vous pouvez sauter sur l'homme et le tuer sur le coup. Sinon, tuez l'homme qui vous attaque de manière conventionnelle puis utilisez la machine pour ajouter votre ADN à la base de données (photo 20). Cela déclenche une alarme. Prenez rapidement l'arme sur le sol puis éliminez les deux soldats qui arrivent. Une méthode plus subtile est possible : tirez sur les lumières quand l'alarme sonne puis passez en mode infiltration avec le couteau en main. Éliminez ensuite les deux gardes. Quelle que soit la méthode utilisée, ouvrez la porte et éliminez les trois gardes. Avancez ensuite dans le couloir sombre jusqu'à la borne médicale. Évitez la grenade lancée par un garde puis utilisez la borne en cas de besoin. Poussez les deux morceaux de débris sur le mur puis faufilez-vous dans le passage. Tuez le garde qui se trouve dans la pièce puis utilisez le panneau de service pour arrêter le ventilateur (photo 21). Montez sur les caisses puis sur la corniche. Accroupissez-vous et passez dans le conduit. Vous voyez deux gardes en contrebas à travers la grille. Tuez-les en évitant de vous trouver sur une des grilles. Sinon, vous allez tomber à leur niveau et vous ne pourrez plus vous cacher. Allez au bout du couloir et







éliminez le garde qui arrive. Vous voyez une borne médicale dans la prochaine salle (photo 22). Éliminez les deux gardes en hauteur avec le pistolet et le zoom. Montez ensuite sur les caisses et sautez sur la corniche. Éliminez le garde qui apparaît en contrebas puis ramassez le paquet de cigarettes #13 sur la corniche. Sautez en contrebas et approchez-vous de la trappe dans un coin sombre. Tuez le garde dans le recoin puis passez par le conduit en ouvrant la trappe. Tournez la valve pour dissiper le nuage de gaz (photo 23) puis avancez. Évitez la grenade qu'un garde va lancer dans votre direction puis passez en mode infiltration. Débarrassez-vous des deux gardes pas loin puis passez par le trou provoqué par l'explosion de la grenade. Avancez dans la pièce sombre et tuez les deux gardes qui patrouillent. Si vous voulez les tuer sans effort, attirez les quatre gardes précédents près de la valve pour les tuer avec le nuage de gaz. N'hésitez pas à utiliser la lampe de votre arme pour indiquer votre position. Dans tous les cas, vous vous trouvez maintenant face à une borne médicale (photo 24). Utilisez-la en cas de besoin puis entrez dans la prochaine pièce. Tuez les quatre gardes en





utilisant les caisses pour vous protéger. Récupérez leurs armes quand ils sont tous morts puis préparez-vous à accueillir un adversaire plus coriace. L'élévateur descend et vous dévoile un homme équipé d'une armure lourde. Cachez-vous dans une des alcôves puis attendez qu'il emprunte le passage. Tirez-lui dessus par derrière afin d'endommager son armure. En le tuant, vous récupérez le paquet de cigarettes #27. Utilisez l'élévateur (photo 25) puis continuez votre chemin pour changer de section.

7. PRISON YARD RIOT

Tournez à gauche puis franchissez la porte pour aller dans le bloc A. Descendez l'escalier sur votre droite. Une grille vous bloque le passage mais vous recon-



naissez le couloir près de votre cellule. Deux gardes vous tirent dessus donc remontez. Tournez deux fois à droite pour vous retrouver près d'une valve (photo 26). Actionnez-la afin d'ouvrir la grille en bas des escaliers. Il y a également une borne médicale si vous avez besoin de soins entre deux affrontements. Allez en bas des escaliers et éliminez les gardes ainsi que les tourelles.

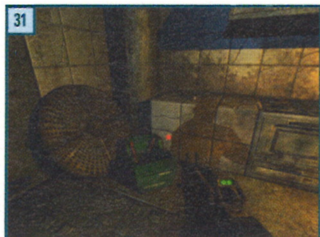






Utilisez la fonction zoom et tirez dessus avec le pistolet pour détruire ces dernières sans danger. Avancez dans le couloir tout en vous méfiant des tourelles près des cellules. Éliminez les deux gardes (photo 27) qui viennent de descendre un prisonnier. Un des deux gardes lâche une recharge pour borne médicale si vous avez épuisé la borne en début de niveau. Continuez d'avancer en éliminant les derniers obstacles afin d'arriver à l'entrée de la cour. Malheureusement, la grille est fermée et vous devez trouver une radio. Revenez sur vos pas et évitez la grenade qu'un garde envoie dans votre direction. Tuez les gardes dans cette section du couloir et prenez la radio sur le sol (photo 28). Retournez à l'entrée de la cour tout en éliminant ceux qui vous attaquent et

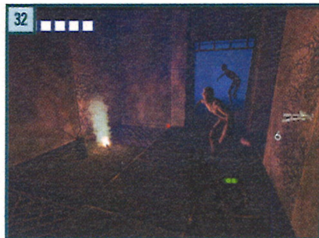




entrez. Une cinématique se déclenche et vous tombez dans la fosse avec un garde.

8. THE PIT

La seule arme que vous avez maintenant est le fusil à pompe du garde. Vous n'avez que six minutes avant que la lampe du fusil ne s'éteigne donc ne traînez pas en chemin. Frayez-vous un passage dans cette ancienne prison tout en éliminant les créatures (photo 29). Elles arrivent en vague illimitée et vous avez apparemment des munitions illimitées mais n'oubliez pas que la lumière va devenir rare dans quelques minutes. Visitez les lieux tout en tuant toutes les créatures que vous croisez. Vous allez trouver assez rapidement une valve sur le sol, au bout d'un couloir. Ramassez-la et continuez votre exploration. Cherchez l'escalier pour monter à l'étage supérieur et continuez d'exterminer tout ce qui passe. Vous allez arriver face à une grille avec un couloir derrière. Utilisez la valve puis tournez-la pour ouvrir le passage (photo 30). Avancez et prenez le couloir de gauche. Ramassez le paquet de cigarettes #15 sur le sol. Si la lampe de votre



arme s'éteint maintenant, vous avez eu un bon timing car vous êtes près de la sortie. Si vous avez perdu du temps, suivez les barils fluorescents pour rejoindre cet endroit. Avancez dans le couloir pour rencontrer Pope Joe.

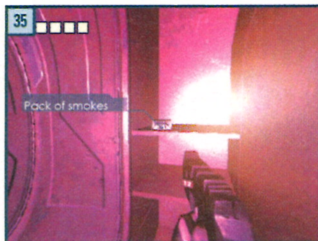
9. POPE JOE'S DEN

Suivez Pope Joe jusqu'à sa cuisine et parlez-lui. Il vous demande de retrouver une boîte dans la fosse. Prenez les fusées éclairantes dans la caisse (photo 31) et utilisez la borne médicale si vous en avez besoin. Retournez à l'élévateur et prenez le couloir sur la gauche. Tuez tout ce qui bouge et utilisez les fusées éclairantes pour y voir quelque chose. Tirez sur les bidons dans la grande salle afin de tuer un maximum de créatures. Passez par le trou dans le mur sur la droite et prenez la cartouche pour recharger les bornes médicales. Un peu plus loin sur le sol, prenez le paquet de cigarettes #16. Retournez dans la grande salle et allez tout au fond. Prenez la radio sur le sol (photo 32), qui est en fait la boîte dont parlait Pope Joe. Retournez à l'élévateur et donnez la radio à Pope Joe. Après la cinématique, vous avez maintenant le don de voir dans le noir et vous vous retrouvez dans des tunnels.

10. DARK TUNNELS

Laissez votre vision nocturne et avancez dans le couloir. Tuez toutes les créatures qui vous bloquent le passage. Vous allez rapidement arriver dans une salle avec une échelle (photo 33). Ne montez pas


33

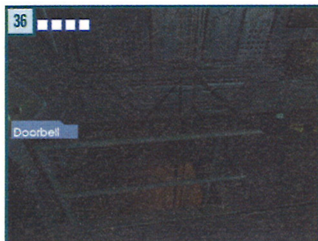


35



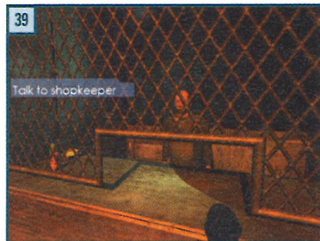
37


34



36


38



39

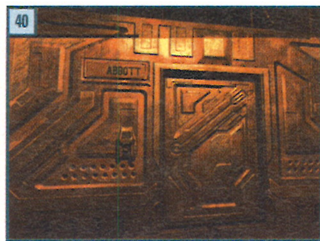
tout de suite ! Fouillez d'abord la salle afin de trouver le paquet de cigarettes #28. Vous pouvez maintenant monter à l'échelle afin de vous retrouver dans la section douches des gardes.

11. SHOWERS

Désactivez votre vision nocturne et baladez-vous désarmé pour ne pas attirer l'attention. Avancez dans le couloir jusqu'à des portes. Ce sont les toilettes et un garde se trouve derrière la première porte (photo 34). Vous pouvez foncer dans le tas et tuez tous les gardes dans les prochaines salles mais il est plus sympa de nettoyer l'endroit en mode infiltration. Avancez vers la salle des casiers. Éteignez la lumière avec le bouton sur le mur puis attendez qu'un garde vienne pour rallumer. Débarrassez-vous de lui et emmenez son corps près de l'entrée. Tuez l'autre garde près des casiers puis ouvrez-les tous. Vous y trouvez surtout de l'argent mais aussi le paquet de cigarettes #29 (photo 35). Prenez les fusils d'assaut en regardant vers le bas ou la droite afin de ne plus avoir le casier comme cible. Vous pouvez aussi frapper ou tirer sur les portes pour les enlever et prendre ainsi les fusils. Dans le dernier casier à droite, prenez la tenue civile afin que Riddick passe sans encombre la prochaine section. Si vous avez été discrets, les gardes dans le couloir derrière les casiers ne vous attaquent pas. Sinon, tirez sur les gardes et sur l'alarme pour avoir la paix. Prenez à droite et passez devant une borne médicale. Allez au fond de la pièce et sautez dans le passage en contrebas (photo 36). Prenez l'outil de ventilation sur le sol et remontez vers la grille de ventilation afin de retourner dans les quartiers des gardes. Avancez dans le couloir afin d'arriver dans une grande pièce qui sert de salle de repos pour les gardes. Beaucoup de gardes se baladent dans cette section et vous pouvez tous les tuer ou vous la jouer discret en n'attaquant personne. Continuez de visiter les différents couloirs jusqu'à trouver la porte du hangar A412 avec un homme du nom de Youngvalley devant (photo 37). Allez dans le passage sombre de l'autre côté de la barrière et ouvrez la trappe de ventilation avec l'outil sur la gauche. Avancez dans le passage pour vous retrouver dans l'armurerie. Prenez l'armure de combat et les munitions pour le fusil d'assaut. Par terre, vous trouvez également le paquet de cigarettes #30. Retournez près de Youngvalley et tuez-le. Utilisez le scan rétinien pour essayer d'ouvrir la porte. Cela ne marche pas et vous devez trouver Abbott pour essayer ses yeux. Avancez dans le couloir et franchissez la porte qui vient de s'ouvrir (photo 38). Montez les escaliers pour vous retrouver dans les quartiers des gardes.

12. GUARD QUARTERS

Avancez dans la cour où se trouvent plein de gardes. Parlez à Jenkins afin de récupérer une bouteille d'alcool. Conversez avec le vendeur derrière la grille (photo 39) et parlez-lui d'Abbott. Il vous donne un paquet à lui remettre. Reparlez-lui et achetez des cigarettes afin d'avoir







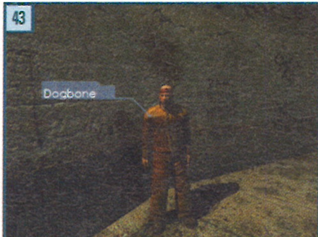
le paquet de cigarettes #33. Prenez l'ascenseur au fond de la cour et montez à l'étage supérieur. Prenez la porte à droite afin de trouver Chancellor. Parlez-lui et échangez la bouteille d'alcool contre de l'argent. Vous recevez également le paquet de cigarettes #31 lors de l'échange. Avancez dans les couloirs afin de passer devant de nombreux appartements de gardes. Tout au bout vous allez trouver l'appartement d'Abbott (photo 40). Si vous n'avez pas parlé au vendeur, un paquet se trouve devant la porte. Prenez-le dans ce cas. Appuyez ensuite sur l'interphone et dites à Abbott que vous venez déposer un colis. Il ouvre alors la porte.

13. ABBOTT

Vous allez maintenant affronter Abbott. Deux solutions s'offrent à vous. Vous utilisez le fusil d'assaut et vous tirez sur Abbott quand il recharge (photo 41). Vous le tuerez assez rapidement si vous vous protégez. Sinon, utilisez le pistolet et passez en mode infiltration avant même d'ouvrir la porte. Avec un peu de chance, vous pouvez zoomer et lui tirer plusieurs balles à la tête. Après la cinématique, vous vous faites attraper et vous êtes envoyé dans les mines.

14. TOWER 17

Vous voilà dans une partie beaucoup plus dangereuse de la prison. Les tourelles vous tuent au lieu de vous assommer et les gardes s'énervent assez rapidement. Vous vous retrouvez dans votre nouvelle cellule. Allez dans le couloir et entrez dans la cellule de droite. Soulevez le matelas pour y trouver le paquet de cigarettes #5 (photo 42). Franchissez ensuite la porte puis allez prendre l'ascenseur tout au bout du couloir.

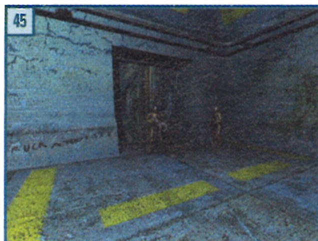




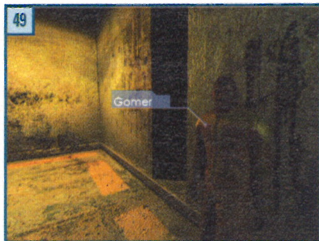
15. TOWER 17 BASE

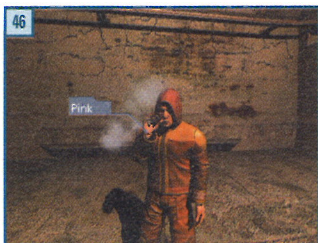
Une fois sorti de l'ascenseur, parlez à Rael. Il vous parle des combats qui ont lieu ici et qu'il vous faut parler à Centurion et Dogbone pour en savoir plus. Descendez les escaliers pour arriver dans une petite cour. Notez le cercle sur le sol avec un 17 écrit au milieu. Il s'agit du ring pour les combats du coin. Parlez à Dogbone (photo 43) qui a besoin de preuves de votre cruauté. Vous avez le choix entre vous faire attraper avec de la drogue ou gagner le combat face à Bam. Dans les deux cas, vous êtes conduit ensuite dans la salle d'interrogation et vous affrontez Abbott. Comme vous gagnez plus de récompenses en combattant, autant choisir cette voie. Parlez au garde Ropes (photo 44) afin d'avoir accès

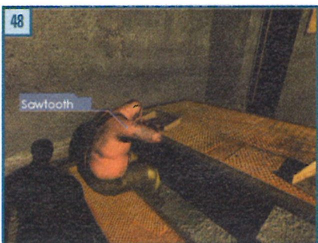



45


47


49


46


48


50

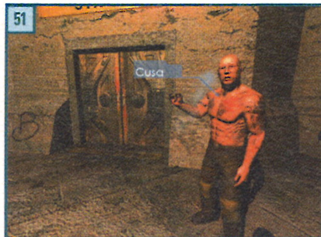
à une borne médicale contre de l'argent. Utilisez cette borne entre deux combats si vous en avez besoin. Allez parler à Centurion et il vous demande d'affronter Harman. Allez le chercher à l'entrée de la zone de récréation et réglez-lui son compte sur le ring. Pensez à ne pas sortir du cercle et à utiliser des combos pour finir le combat plus rapidement. Après avoir tué Harman, reparlez à Centurion. Il vous demande d'aller chercher Baasim dans la section suivante. Franchissez la grande porte.

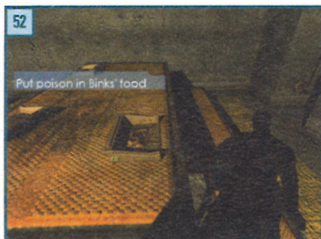
16. RECREATION AREA

Avancez dans le couloir et allez vers la grande porte pour arriver dans la cour. Vous êtes dans la section A. Si vous vous approchez des deux gardes à droite (photo 45), ils cherchent de la drogue sur vous. Des mites volent aux alentours. Attrapez-les avec vos mains (touche E) dans toute la zone quand elles volent assez bas. Vous en avez 31 en tout. Parlez ensuite à Cricket qui vous propose un tournevis contre de l'argent. Achetez-le même si vous en récupérez un plus tard. Allez ensuite dans la section B. Parlez à Pink (photo 46). Achetez-lui des cigarettes afin d'avoir le paquet #56. Parlez ensuite à Jamal-Udeen qui vous demande de tuer le gang des Blueskin. Enfin, discutez avec Baasim pour le défier sur le ring. Retournez parler à Centurion dans la petite cour. Combattez Baasim en utilisant votre tournevis. Vous recevez le paquet de cigarettes #18 en cas de victoire. Parlez de nouveau à Centurion qui vous prévient que votre prochain adversaire est Sawtooth. Retournez à la grande porte et dirigez-vous vers le réfectoire.

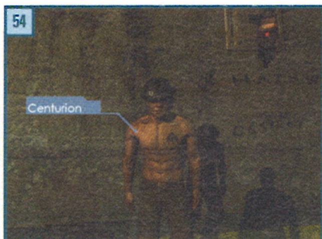
17. FEED WARD

Avancez dans la cour et parlez à Cuellas (photo 47). Il vous demande de retrouver une liste de noms. Acceptez sa mission puis poursuivez votre route. Discutez avec Georgie dans le couloir qui vous explique que cette pièce n'a pas de caméra. Notez la borne médicale là où se trouve le garde et continuez votre chemin. Motor, un Blueskin, vous attaque suite à votre victoire sur Harman. Débarrassez-vous de lui et prenez le poison qu'il avait sur lui. Asif va rentrer dans cette section sans surveillance, tuez-le et récupérez le bout de carte sur le sol. Entrez dans la première salle à manger et parlez à Sawtooth (photo 48) pour le défier. Parlez à Monster dans la deuxième salle à manger pour remarquer qu'il vend un tournevis, un bâton et un outil de ventilation. Achetez-lui quelque chose si vous le désirez mais vous n'en avez pas vraiment besoin. Déplacez la plaque sur le mur pour trouver la planque d'Asif et de Cricket. Ramassez l'argent, le tube rouge et l'injecteur. Retournez dans le couloir sans surveillance et parlez avec Gomer (photo 49). Il vend cinq paquets de cigarettes. Achetez-les tous afin d'avoir les paquets #7, #8, #9, #10 et #11. Retournez dans la petite cour et parlez à Centurion. Tuez Sawtooth qui est plus lent que vous même s'il possède également un tournevis. Vous gagnez le paquet de cigarettes #19 après le combat. Parlez de nouveau à Centurion qui vous demande cette fois de parler à Cusa. Il se trouve dans la section D après la grande porte. Allez d'abord dans la section C sur le chemin. Parlez à Craps pour faire des parties de dés. Vous pouvez parier et gagner beaucoup d'argent. À vous de voir si cela vous amuse. Discutez avec Wilkins qui vous demande de retrouver un certain Jagger Valance. Enfin, parlez à Gulag (photo 50) qui cherche un tube rouge. Comme vous avez déjà trouvé la cachette, reparlez-lui

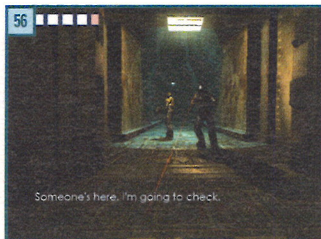












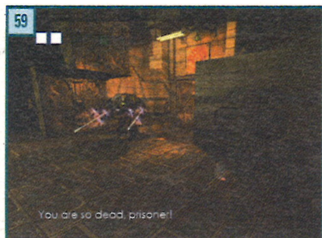
pour lui donner le tube. En échange, il vous offre un paquet de cigarettes #3. De l'autre côté de la cour, parlez à l'homme dont le surnom est The Nurse. Il vous demande de déposer du poison dans la nourriture de Binks. Dirigez-vous vers la section D. Parlez à Cusa afin de le défier sur le ring (photo 51). Discutez ensuite avec Twotongue. Comme vous avez récupéré son injecteur et tué Baasim, il vous remercie en vous offrant le paquet de cigarettes #55. Donnez-lui une des mites que vous avez attrapées et il vous propose des objets en vente. Echangez 10 mites contre les cigarettes afin d'obtenir le paquet #22. Allez vers le réfectoire et déposez du poison dans la nourriture de Binks (photo 52). Retournez parler à The Nurse pour finir cette mission alternative. Vous recevez le paquet de cigarettes #32. Allez maintenant parler à Centurion dans la petite cour pour combattre Cusa. Il tape vraiment fort et peut vous éjecter du cercle sans prévenir. Soyez méfiant et utilisez votre tournevis avec dextérité. Vous gagnez le paquet de cigarettes #20 en cas de victoire. Parlez ensuite à Centurion pour le combat final contre Bam. Essayez de faire des combos pour que le combat se finisse rapidement. Après votre victoire, des gardes vous escortent dans la salle d'interrogation. Une cinématique se déclenche où vous vous débarrassez des quatre gardes vous entourant. Vous devez maintenant affronter Abbott (photo 53). La meilleure façon de le tuer est de donner un coup de couteau ou de tournevis et de reculer. Cela prendra du temps vu l'armure d'Abbott mais vous finirez par le vaincre. Récupérez sa batte et sa carte d'accès puis avancez dans le couloir. Utilisez le fauteuil médical pour avoir six barres de vie. Parlez ensuite à Georgie à travers la fenêtre et acceptez son offre de distraire les gardes contre un peu d'argent. Avancez dans le couloir puis utilisez la carte d'accès pour retourner près du réfectoire. Retournez parler à Centurion dans la petite cour afin d'avoir le paquet de cigarettes #21 (photo 54). Retournez dans la section D puis allez au bout du couloir.

18. WORK PASS

Quand vous entrez, vous voyez un garde lourdement armé sur votre gauche. Parlez à Shurik qui vous demande de récupérer ses lunettes dans les mines. Entrez avec la carte d'accès dans la petite pièce. Prenez la recharge pour borne médicale ainsi que le paquet de cigarettes #34. Prenez la porte avec l'inscription Power Central (photo 55). Tuez les deux gardes et l'ouvrier dans la pièce, avec votre fusil d'assaut ou en mode infiltration, c'est vous qui voyez. Déplacez le panneau contre un mur afin de trouver de l'argent et une liste de noms. Poussez une des grilles au fond de la pièce et entrez dans le conduit. Continuez d'avancer jusqu'à vous retrouver en haut d'un ascenseur.

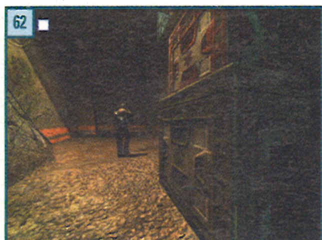
19. MINE ENTRANCE

Il y a deux gardes en contrebas (photo 56). Deux méthodes s'offrent à vous pour les contourner. La première consiste à sauter sur le deuxième garde par l'ouverture de droite puis à éliminer le garde restant en mode infiltration ou en confrontation directe. La seconde consiste à attendre leur départ vu que vous allez revenir ici très bientôt. Passez par la trappe de ventilation sur le côté puis avancez dans le conduit. Montez à l'échelle puis continuez votre route jusqu'à une grille (photo 57). Attendez que le garde passe et s'éloigne pour aller dans









le couloir. Débarrassez-vous de ce garde. Longez le mur droit et entrez par la trappe de ventilation en hauteur. Il y un garde au fond du couloir mais il est immobile et la porte qu'il garde ne s'ouvre pas. À vous de voir s'il mérite de mourir ou non. En avançant dans les conduits, vous allez arriver à un croisement. Prenez à gauche et ramassez le paquet de cigarettes #38 au bout. Retournez à l'intersection et poursuivez votre route. Vous entrez dans une pièce avec des caisses et un panneau de contrôle (photo 58). Attendez que le garde se retourne puis descendez et poussez-le dans le ventilateur. Ramassez l'argent dans un coin de la pièce puis utilisez le panneau de contrôle. Cela arrête les pales des ventilateurs. Accroupissez-vous et descendez entre les pales. Essayez de sauter sur le garde en contrebas ou tuez-le à votre façon. Passez ensuite la porte pour avancer dans le complexe.

20. SECURITY CHECKPOINT

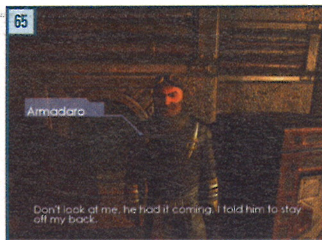
Vous devez passer cette section en subissant le minimum de dégâts. La méthode rapide est de foncer dans le tas et de franchir la porte derrière le garde lourdement armé (photo 59). Utilisez la borne médicale dans les escaliers puis allez dans la prochaine section. Mais vous allez manquer quelques bonus et il est toujours agréable d'être plus futé que les gardes. Faufilez-vous plutôt derrière les caisses sur la gauche afin de vous retrouver derrière le second garde. Neutralisez-le puis restez caché dans l'obscurité. Quand le garde lourdement armé repart à la porte, débarrassez-vous de l'autre garde en restant dans l'ombre. Montez ensuite sur les caisses puis sur la rambarde (photo 60) pour vous retrouver sur la corniche. Avant de franchir la porte pour changer de section, allez sur l'alcôve au-dessus de la porte surveillée par le garde lourdement armé. Vous trouvez le paquet de cigarettes #39 à cet endroit. Descendez ensuite les escaliers derrière la porte pour vous retrouver dans les mines.

21. UPPER MINES

En arrivant par cet escalier, vous pouvez vous accroupir et éviter les gardes qui patrouillent (photo 61). Avancez sur la corniche en surveillant la patrouille du garde en face. Longez le mur gauche tout en restant sur la corniche. Descendez en contrebas, derrière une caisse, sans vous faire remarquer par les gardes. Surveillez les patrouilles et faufilez-vous derrière le garde le plus proche dès que possible (photo 62). Tuez-le puis débarrassez-vous de celui qui se trouve au fond de la salle. Montez ensuite les escaliers et avancez dans le couloir. Faufilez-vous derrière le garde parlant à un prisonnier sur la gauche puis éliminez-le. Parlez ensuite à Mosely qui mentionne un garde avec une carte d'accès à côté. Débarrassez-vous de Mosely ensuite pour la quête de Jamal-Udeen. Franchissez la porte pour vous retrouver dans une petite pièce où



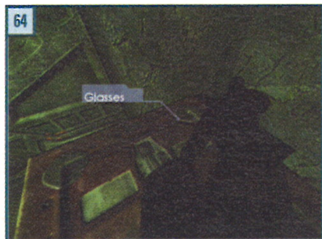

63



65



67



64


66


68

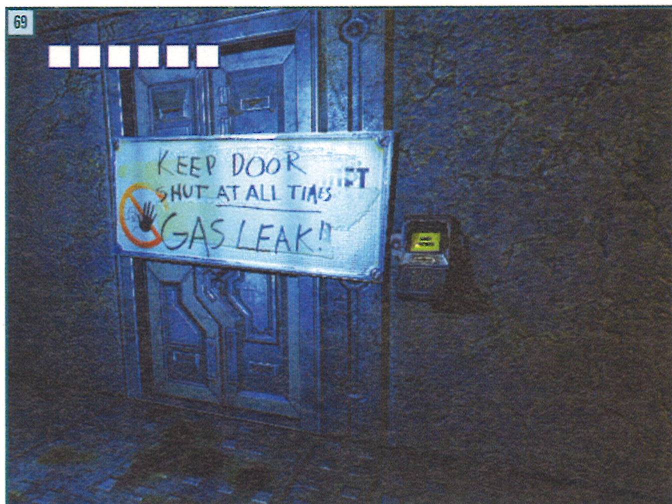
un garde patrouille. Allumez la valve sur le mur afin de créer un nuage de gaz (photo 63). Attendez à l'entrée que le garde vous tire dessus pour créer une explosion. Prenez la carte d'accès sur le sol et continuez votre chemin. Vous allez voir en contrebas un garde et un ouvrier. Descendez l'échelle et tuez les deux hommes. Prenez les lunettes de Shurik en haut des caisses (photo 64). N'hésitez pas à capturer les mites qui volent dans les alentours pour la quête de Twotongue. Remontez ensuite à l'échelle et prenez le paquet de cigarettes #40 sur le sol. Retournez là où se trouvait Mosely et ouvrez la porte avec la carte d'accès.

22. CARGO TRANSPORT

Vous vous retrouvez dans une pièce avec des monte-charges pour monter ou descendre d'un étage. Ramassez le paquet de cigarettes #42 sous le panneau Floor 2 puis allez sur un monte-charge pour grimper au premier étage. Parlez à Armadaro (photo 65) près du garde mort afin de posséder un pistolet tranquillisant. Avec cette arme, il va être beaucoup plus facile de neutraliser les gardes qui patrouillent. Franchissez la porte pour changer de section.

23. MINING CORE

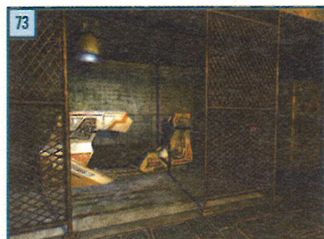
Attendez avant d'utiliser la borne médicale. Éliminez d'abord le garde qui patrouille dans cette section. Allez ensuite au balcon et surveillez la patrouille du garde lourdement armé. Attendez qu'il s'éloigne puis dirigez-vous vers le panneau de contrôle (photo 66). Cela désactive les caméras-tourelles si l'alarme retentit. Tuez l'ouvrier et le garde de la zone puis sautez par dessus la rambarde pour visiter le coin sombre sur votre droite. Récupérez les mites qui volent autour de vous et ramassez le paquet de cigarettes #4 au bout du couloir. Montez ensuite sur la caisse et avancez dans le couloir. Eliminez le garde près de la valve actionnant une échelle puis emmenez son corps dans le coin sombre sur la droite. Parlez à Jagger Valance qui se trouve derrière une caisse (photo 67). Pour vous débarrasser du garde lourdement armé pas loin, détruisez les lumières afin d'être dans le noir complet puis ouvrez la valve de gaz. Attirez le garde dans le nuage de gaz et placez-vous ensuite à la lumière afin que le garde vous voit et fasse exploser le nuage en tirant. Débarrassez-vous ensuite des gardes et des mineurs dans la zone. Si vous le désirez, vous pouvez les neutraliser afin qu'ils se fassent écraser par la lourde caisse (photo 68). Récupérez autant de mites que possible dans cette zone tout en tuant les gardes que vous croisez. Ramassez le paquet de cigarettes #41 qui se trouve dans un coin sombre derrière les caisses. Montez ensuite la rampe puis descendez les escaliers, éliminez les deux gardes présents et utilisez la borne médicale en cas de besoin. Ouvrez la zone remplie de gaz (photo 69) grâce au code de Jagger. Accroupissez-vous et visitez les trois pièces. Vous avez une cartouche pour borne médicale et le paquet de Jagger tout au fond. Si vous voulez attraper les trois mites dans cette chambre, pensez à sortir avant que le gaz ne vous tue. Retournez parler à Jagger qui vous explique que vous avez besoin d'une bombe pour libérer des créatures près de la pièce remplie de gaz. Assurez-vous d'avoir 20 mites dans votre inventaire avant de quitter la zone pour la quête de Twotongue. Retournez ensuite à l'entrée et prenez l'ascenseur (photo 70). Montez à l'échelle et allez à l'endroit où se trouvait Mosely. Tuez ses deux compagnons,



69



72



73



70



71

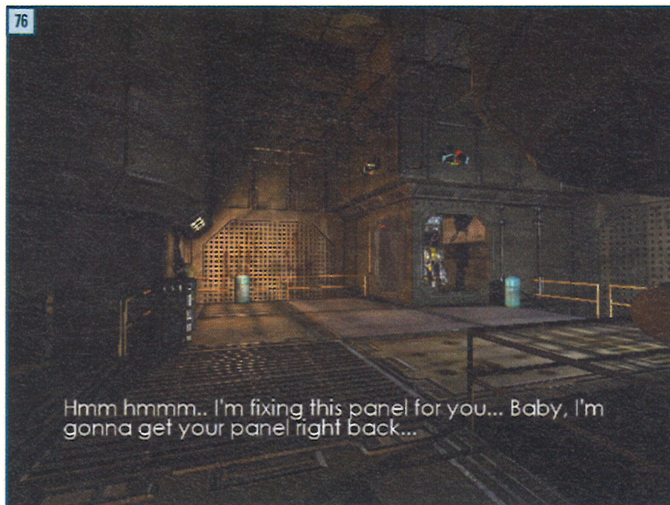


74



75

Alonzo et Void, pour la quête de Jamal-Udeen. Ramassez sur le sol la liste des noms pour la quête de Cuellas. Franchissez la porte à code pour retourner dans la section Cargo Transport. Prenez un monte-charge pour aller au troisième étage (photo 71). Prenez la porte sur la droite pour retourner à l'entrée des mines. Allez au fond de la pièce mais n'utilisez pas la trappe de ventilation. Montez plutôt sur les caisses et de là, sautez sur le conduit. Poursuivez votre route jusqu'à la section cassée et entrez dans le conduit. Continuez d'avancer jusqu'à vous trouver dans une pièce avec un garde et un prisonnier. Neutralisez le garde et parlez à Valya (photo 72). Il vous donne un code pour entrer dans une pièce secrète. Retournez dans la salle avec les caisses et utilisez la trappe de ventilation. Retournez ainsi à l'ascenseur qui vous a amené aux mines. Utilisez le code donné par Valya sur la porte non loin de l'ascenseur pour accéder à la pièce secrète. Grimpez sur les caisses pour trouver le paquet de cigarettes #37. Utilisez le fauteuil pour avoir sept points de vie (photo 73). Utilisez l'ascenseur pour sortir des mines. Avancez dans la pièce puis ouvrez la grille au fond pour y trouver le paquet de cigarettes #36. Montez ensuite sur la caisse puis sur la corniche. Accrochez-vous aux barres pour passer au-dessus du garde lourdement armé. Vous allez vous retrouver près de Shurik. Parlez-lui pour finir sa mission. Allez ensuite au réfectoire en passant par les sections A à D de la cour (photo 74). Discutez avec Cuellas pour lui donner les deux listes de noms. Il vous offre le paquet de cigarettes #17. Allez maintenant dans la section B de la cour et parlez à Jamal-Udeen. En récompense des trois Blueskins morts, il vous donne le paquet de cigarettes #24. Allez dans la section C et parlez à Twotongue. Échangez 20 mites contre le paquet de cigarettes #23. Retournez maintenant dans la section Work Pass. Franchissez la porte avec l'inscription Power Central puis cherchez la porte surveillée par un garde (photo 75). Tuez-le puis utili-







sez la carte d'accès pour entrer. Entrez dans la trappe de ventilation et avancez dans le conduit. Quand vous êtes dans la salle du ventilateur, prenez à gauche.

24. SECURITY RESEARCH 1

Vous arrivez dans un centre de recherches. Montez à l'échelle et neutralisez le garde qui patrouille. Fouillez sur le sol pour trouver une cartouche de recharge. Avancez ensuite dans les couloirs pour vous retrouver dans une salle avec un ouvrir et une armure lourde (photo 76). Tuez l'ouvrier puis sautez par dessus une rambarde dans un coin sombre. Allez sur la droite et montez à l'échelle. Entrez dans l'armure lourde et détruisez les vitres. Cela met en marche l'alarme. Éliminez tous les gardes sur votre passage et avancez dans les couloirs de la base. Après avoir éliminé un garde équipé lui aussi d'une armure lourde. Dirigez-vous vers la salle du briefing. Tuez les deux gardes dans la salle (photo 77) puis sortez de l'armure. Dirigez-vous vers la salle de l'ordinateur et ramassez le paquet de cigarettes #60. Notez les photos des développeurs dans la salle de briefing puis remontez dans l'armure. Dirigez-vous vers la section E-12.

25. SECURITY RESEARCH 2

Tuez les deux gardes dans la salle. Sortez de l'armure et montez sur les caisses. Utilisez ensuite les barres pour aller sur la corniche. Entrez dans la pièce avec le panneau Power Switch, neutralisez le garde puis appuyez sur le bouton pour relancer le générateur (photo 78). Redescendez dans la salle puis remontez rapidement dans l'armure. Éliminez les deux gardes qui apparaissent et poursuivez votre route dans la prochaine section. Avant d'entrer dans la section E-14, descendez de votre armure et franchissez la porte au bout du couloir. Vous allez voir en contrebas deux gardes exécutant des prisonniers (photo 79). Retournez ensuite dans votre armure et entrez dans la prochaine section. Frayez-vous un passage dans le complexe en tuant tout ce qui bouge. Quand vous rencontrez des robots bipèdes, descendez de votre armure après les avoir tués. Escaladez

















les caisses pour monter sur la corniche puis traversez la salle en utilisant les barres. Ouvrez ensuite la trappe de ventilation et avancez dans le conduit pour vous retrouver derrière le gros ventilateur. Poursuivez votre route vers le Feed Ward. Vous vous retrouvez alors au-dessus de la cour avec la bande de Cuellas (photo 80). Éliminez le garde qui patrouille puis prenez à droite. Descendez les escaliers et utilisez le panneau de contrôle pour éteindre les lumières. Éliminez les deux gardes à côté puis cherchez une grille près du sol. Entrez dans le conduit et allez tout au fond. Vous arrivez dans un couloir. Ramassez le paquet de cigarettes #43 sur le sol (photo 81). Si vous prenez l'ascenseur à côté, vous vous retrouvez dans la salle d'interrogation. Revenez plutôt sur vos pas juste avant de rentrer dans le conduit. Suivez les flèches pour vous diriger vers la section Tower 19. Éliminez les deux gardes un peu plus loin puis ouvrez la trappe de ventilation. Avancez dans le conduit.

26. TOWER 19

Avant de sauter sur la grille, zoomez au maximum pour voir le garde qui patrouille la salle. Quand vous le voyez se placer sous la grille, descendez pour le tuer en lui sautant dessus. Ramassez la carte d'accès sur le sol (photo 82). Utilisez les ordinateurs pour ouvrir les cellules. Il y a une borne médicale contre le mur si vous en avez besoin. Ouvrez ensuite la porte au fond de la salle avec la carte. Parlez à Jupiter pour recevoir la bombe. À ce moment, l'alarme retentit et des gardes attaquent. Sur votre gauche, des containers descendent vers le fond du complexe. Sautez sur l'un d'eux pour continuer.

27. CONTAINER ROUTER

Après la cinématique, jetez un œil en contrebas. Vous voyez deux gardes (photo 83). Éliminez-les puis descendez à l'échelle se trouvant sous le container. Neutralisez le garde dans le tunnel puis montez à la première échelle. Ramassez le paquet de cigarettes #44 puis retournez dans le tunnel. Allez vers l'autre échelle et ouvrez la trappe de ventilation. Avancez dans le conduit puis prenez à droite pour arriver dans une grande salle (photo 84). Prenez le paquet de cigarettes #45 sur le sol puis revenez sur vos pas. Retournez dans le tunnel avant la trappe et montez à l'échelle. Débarrassez-vous du garde en haut. Vous vous retrouvez dans un couloir avec deux portes à code. Montez à l'échelle le long du mur puis entrez dans le conduit par la grille. Avancez dans le passage puis sortez par la grille. Tuez le garde qui se trouve dans la pièce (photo 85) puis montez à l'échelle près de la porte à code. Entrez dans le conduit en enlevant l'autre grille. Avancez dans le conduit et sortez dès que vous pouvez. Neutralisez le garde puis avancez pour trouver une borne médicale. Utilisez-la si vous en avez besoin. Tuez l'ouvrier près de l'ordinateur pour récupérer une carte d'accès. Utilisez maintenant l'ordinateur pour libérer le container qui vous a amené ici. Retournez dans la pièce avec la borne médicale


86


87


88



89


90


91


92

et grimpez sur la caisse près de la caméra (photo 86). Hissez-vous sur la corniche et ramassez le paquet de cigarettes #46. Servez-vous de la carte d'accès pour utiliser l'ascenseur là où se trouvait le garde. Ouvrez l'autre porte pour vous retrouver à l'endroit où il y a une échelle et deux portes à code. Utilisez la carte pour ouvrir la porte face à vous et neutralisez les deux gardes qui se trouvent dans le couloir. Montrez dans le conduit de ventilation par la trappe (photo 87) puis ramassez le paquet de cigarettes #48. Montez à l'échelle face à vous et continuez votre route jusqu'à sortir du conduit. Descendez alors l'échelle et tuez le garde en bas. Descendez les escaliers puis tuez l'ouvrier dans le couloir. Revenez sur vos pas et ouvrez la porte avec la carte d'accès. Tirez sur le faisceau pour désactiver le laser puis éliminez les deux gardes. Montez ensuite sur la caisse puis sur la corniche pour récupérer le paquet de cigarettes #47 et de l'argent. Descendez et avancez dans le couloir. Utilisez la borne médicale pour vous soigner puis visitez la reste du complexe. Neutralisez les deux gardes dans le couloir puis descendez dans le tunnel puis à l'échelle (photo 88). Activez la manette pour rétablir le courant. Retournez dans la salle avec l'ouvrier et utilisez l'ordinateur pour amener un autre container. Allez maintenant à l'ascenseur et placez-le au niveau 1. Montez à l'échelle à côté pour accéder au niveau 2. Utilisez la carte d'accès pour appeler l'ascenseur et sautez sur la cage quand il arrive. Ouvrez la trappe de ventilation (photo 89) pour accéder à un raccourci vers la section Mining Core. Vous vous retrouvez alors près de la salle remplie de gaz. Allez tout au fond là où se trouvait le paquet de Jagger et déposez la bombe.

28. CRASH SITE

Après la cinématique, neutralisez le garde face à vous. Avancez dans le passage pour déclencher une autre cinématique. Vous faites la connaissance des monstres se trouvant dans les sous-sols de la planète. Descendez dans le trou (photo 90) pour poursuivre votre route.

29. ABANDONED EQUIPMENT CENTER

Ramassez l'arme sur le sol ainsi que les deux grenades. Avancez et la créature qui a tué le garde apparaît. Deux solutions pour passer. Utilisez une grenade bien placée ou longez le mur droit pour contourner la bestiole. Avancez dans le passage en tuant les créatures qui apparaissent. Sur votre gauche, vous allez voir une pente et une corniche. Grimpez tout en haut (photo 91) et poursuivez votre route. Ramassez les munitions pour le fusil quand vous en trouvez puis grimpez sur les caisses. Vous vous retrouvez dans un couloir avec une porte fermée. Allez au bout du couloir et ramassez l'outil de ventilation sur le sol. Utilisez-le pour ouvrir la trappe à côté. Allez au bout du conduit pour vous retrouver dans une grande salle. Actionnez le panneau de contrôle pour rétablir la lumière dans cette zone (photo 92). Baissez-vous pour aller dans l'autre pièce et utilisez la

borne médicale sur le mur. Avancez pour vous retrouver dans une salle avec un pont cassé. Ramassez la clé sur le sol. Agrippez les tiges en fer en hauteur pour passer de l'autre côte du pont. Avancez dans le passage puis retournez près de la porte fermée. Ouvrez-la avec la clé et utilisez la borne médicale. Ramassez les deux grenades dans la pièce. Baissez-vous pour accéder à l'autre pièce et utilisez le panneau de contrôle (photo 93). Allez dans la salle suivante en tuant toutes les créatures qui vous attaquent. Vous vous retrouvez dans un long couloir. Grimpez sur la caisse puis sur la corniche. Allez sur l'alcôve en face pour trouver le paquet de cigarettes #49. Redescendez dans le couloir et poursuivez votre route. Ramassez les grenades, les munitions et surtout la cellule énergétique dans la salle de réserve. Regardez derrière la caisse à gauche de l'entrée (photo 94). Ramassez le paquet de cigarettes #50. Revenez sur vos pas et rechargez la cellule dans la machine. Retournez maintenant dans la salle où vous avez trouvé le premier panneau de contrôle. Tuez le monstre qui apparaît avec vos grenades. Passez par le trou dans le mur et ramassez le paquet de cigarettes #51. Allez dans la salle à côté avec la foreuse et utilisez la cellule pour


93


94

la mettre en marche (photo 95). Actionnez la foreuse puis baissez-vous pour accéder à la pièce sous le rideau de fer. Entrez dans le conduit et avancez pour changer de section.

30. CENTRAL STORAGE

En avançant dans le conduit, vous allez voir un garde affrontant les créatures. Continuez d'avancer et ouvrez la grille. Accrochez-vous aux barres pour traver-



95

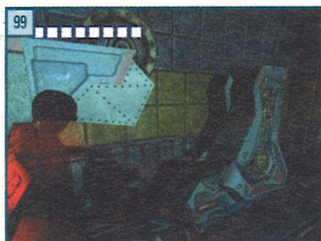

96


97

ser. Montez ensuite à l'échelle puis ramassez le paquet de cigarettes #52 près du second ventilateur. Descendez l'échelle et poursuivez votre route. Tuez le garde et les bestioles quand vous sortez du conduit (photo 96). Prenez la porte à droite puis allez jusqu'à l'ascenseur. Ouvrez la trappe pour monter sur la cage puis actionnez le mécanisme. Quand l'ascenseur s'arrête, avancez dans le passage. Attendez que le garde en armure lourde ait tué la grosse créature pour l'attaquer de dos. Tuez-le pour récupérer sa mitrailleuse (photo 97). Franchissez la porte en face et continuez votre route jusqu'à trouver un second garde en armure lourde. Tuez-le avec la mitrailleuse puis avancez pour aller dans la prochaine section.













31. LOADING DOCKS

Avancez avec votre mitrailleuse en marche vers le fond de la salle. Tuez le garde puis entrez dans la pièce et éliminez l'autre garde. Utilisez l'ascenseur puis avancez dans le couloir. Neutralisez les gardes et les créatures puis utilisez la borne médicale quand vous passez à côté (photo 98). Prenez l'autre ascenseur et continuez votre route. Tuez les trois gardes puis utilisez le monte-charge sur la droite. Éliminez les gardes en haut, en particulier celui en armure lourde et avancez. Tuez les gardes sur votre passage et rendez-vous au fauteuil médical. Installez-vous dessus pour avoir huit barres de vie (photo 99). Retournez dans le couloir et neutralisez les quatre gardes dans la grande salle. Lâchez ensuite votre mitrailleuse et grimpez sur les caisses. Allez sur la corniche puis ramassez le paquet de cigarettes #53. Attrapez les barres pour traverser puis rechargez la borne médicale. Utilisez-la pour avoir le maximum de points de vie puis redescendez dans la salle. Reprenez votre mitrailleuse et montez dans le monte-charge. Tuez le garde en armure lourde et continuez votre route. Vous allez arriver dans une grande salle (photo 100). Éliminez le garde face à vous puis actionnez le bouton de gauche. Neutralisez le garde en armure lourde et ramassez les munitions pour la mitrailleuse. Actionnez l'autre bouton pour aller dans la prochaine section.

32. FUEL TRANSPORT

Vous allez avoir à faire à un garde assez costaud. Il est insensible à votre mitrailleuse donc n'essayez pas d'en venir à bout avec cette arme. Tirez sur les barils d'essence qui se baladent au-dessus de la salle afin d'endommager le boss ou bien utilisez vos grenades (photo 101). Après le combat, reprenez votre mitrailleuse et avancez dans la prochaine section.

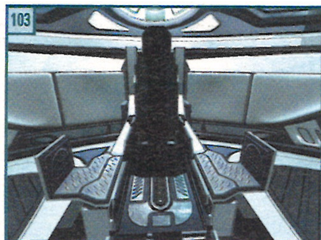
33. HANGAR

Tuez les deux gardes en armure lourde puis dirigez-vous vers le vaisseau (photo 102). Éliminez les autres gardes qui apparaissent puis montez sur la rampe pour accéder au vaisseau.

34. EXERCISE AREA

Vous êtes envoyé dans la partie la plus dangereuse de la prison. Vous êtes mis en sommeil cryogénique et vous êtes réveillé pour effectuer des exercices deux minutes par jour. Vous commencez dans cette zone un lundi. Attendez le jeudi pour utiliser le tube de l'autre prisonnier pour s'échapper (photo 103).





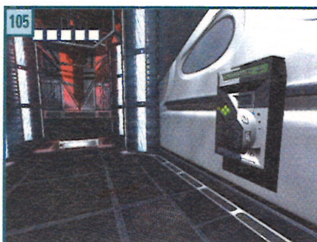
35. CRYO PYRAMIDS

Quand vous sortez du tube cryogénique, prenez la batte sur le sol. Grimpez en haut de la pyramide pour échapper aux droïdes. Quand des gardes arrivent dans la zone, grimpez sur la pyramide la plus proche de la porte (photo 104). Foncez vers la sortie quand il n'y a pas de robot à côté pour aller dans la prochaine section.

36. FACILITY CONTROL

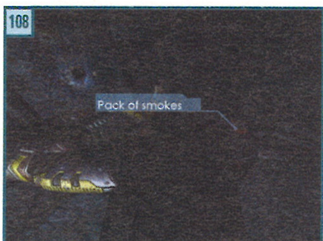
Allez à droite et une alarme retentit. Tapez sur les deux droïdes qui sortent du sol avec votre batte puis sautez dans le tunnel. Avancez tout en assommant les autres droïdes qui arrivent. Sortez du tunnel puis affrontez le garde dans la salle. Tuez-le puis prenez son arme et la recharge de borne. Utilisez la borne médicale pour vous recharger (photo 105) puis descendez dans l'autre tunnel. Désactivez les droïdes, ressortez par l'autre bout puis montez les escaliers. Éliminez les deux gardes de la zone et prenez le paquet de cigarettes #54 sur l'un des bureaux. Utilisez le terminal pour ouvrir les portes. Neutralisez les gardes qui arrivent et retournez à l'entrée. Vous ne pouvez pas détruire les gardes donc foncez dans le couloir maintenant ouvert. Allez tout au fond pour trouver un robot de classe Heavy inoccupé (photo 106). Montez dedans et visitez le reste du complexe. Détruisez les droïdes en veille puis prenez à droite. Éliminez le robot du même type que le vôtre puis prenez l'ascenseur derrière lui.









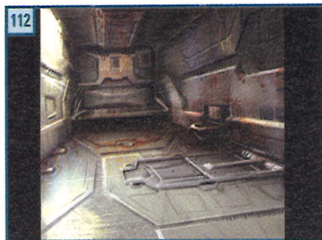


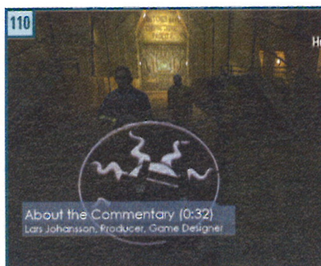
37. CORPORATE OFFICES

Ce niveau est très bourrin et vous devez juste tuer tout le monde tout en avançant dans les bureaux. Des renforts vont être envoyés au milieu du niveau mais cela ne vous arrêtera pas. Détruisez les trois robots à la fin du couloir puis prenez l'ascenseur (photo 107) pour la prochaine section.

38. TAKE OFF PLATFORM

Continuez de faire un massacre jusqu'à rencontrer un autre robot de classe lourde. Détruisez-le puis sortez du véhicule car il n'est plus fonctionnel. Montez sur les caisses puis ramassez le paquet de cigarettes #2 sur le sol. Allez près du bouton de la porte et récupérez le paquet de cigarettes #4 (photo 108). Vous avez









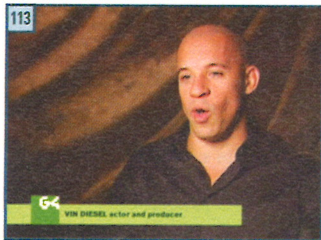
maintenant tous les paquets du jeu et avez accès à un paquet de bonus digne d'un DVD. Ouvrez ensuite la porte pour vous retrouver à l'air libre. Après la cinématique, vous vous retrouvez dans le bureau d'Hoxie, entouré par deux robots. Ramassez la mitrailleuse sur le sol et éliminez rapidement les ennemis. Si vous tirez sur le chandelier au plafond (photo 109), vous plongez la pièce dans le noir ce qui vous donne un avantage. Après la cinématique, vous avez les crédits qui vous indiquent que vous avez débloqué les commentaires audio du jeu. Félicitations, vous avez fini le jeu.

EASTER EGGS

Comme ce jeu est articulé comme un DVD, vous avez accès à un paquet de bonus si vous avez récupéré les 60 paquets de cigarette tout au long du jeu. De plus, après avoir fini le jeu une première fois, vous débloquez un mode commentaires audio. Vous avez juste à cliquer sur les grosses icônes qui se trouvent dans le jeu (photo 110) pour entendre un des développeurs parler. Un seul easter egg se trouve vraiment dans le jeu. Il est dans la salle du briefing du niveau Security Research 2. Sur le mur, il y a des photos de l'équipe de développeur (photo 111).

BONUS

Vu la qualité des bonus quand on les débloque, autant vous en parler plus longuement. Tout d'abord, vous pouvez visualiser des dessins ayant servi pour

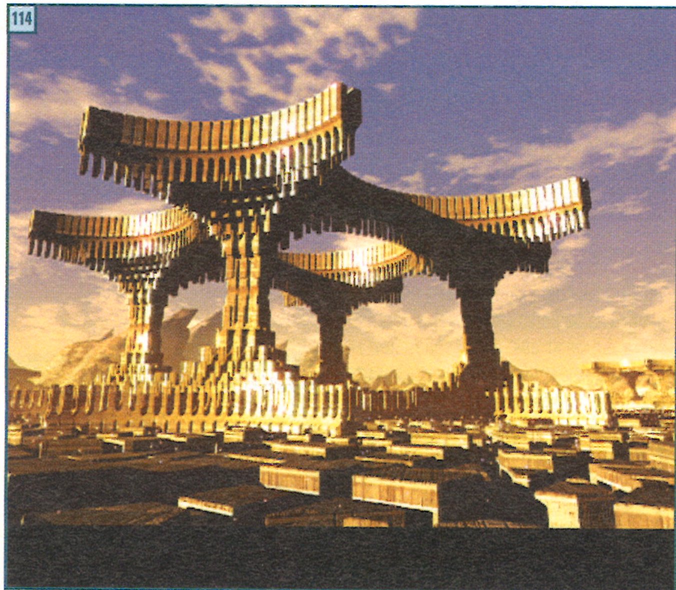




conceptualiser le jeu (photo 112). Il y en a une trentaine et cela permet de comprendre les différentes étapes de création de lieux ou de personnages. Le gros morceau est ensuite le making of qui permet, comme dans les films, d'écouter les développeurs parler de leur bébé. Il y a même Vin Diesel lui-même (photo 113) qui nous explique ce qu'il veut créer autour de la licence Riddick. Afin de faire le rapprochement entre le film et le jeu vidéo se déroulant 10 ans avant, quelques scènes représentent des lieux clés (photo 114) de Pitch Black. Starbreeze présente ensuite sous forme de vidéos les différentes étapes de création du produit. Certaines nous montrent le jeu quand il était encore à l'état de prototype (photo 115). On y voit les principaux mécanismes ayant permis d'aboutir au produit final. Enfin, des vidéos présentent également le jeu à l'état de preview il y a un an (photo 116). On reconnaît sans problème des bouts de niveaux qui ont été depuis bien améliorés ainsi que l'évolution du moteur 3D.

LE MOT DE LA FIN

L'idée des commentaires audio et des centaines de bonus est bien sûr à reprendre dès que possible. L'univers de Riddick est riche et il est probable que le studio de développement Tigon Studios, financé par Vin Diesel lui-même, trouve un autre développeur pour faire d'autres jeux vidéo dans cet univers.







Everquest II

Voici un guide pour les niveaux 10 à 25, sur les deux premières îles. Le but est d'expliquer certaines quêtes et de vous faire comprendre les mécanismes de ce jeu.







ANTONICA

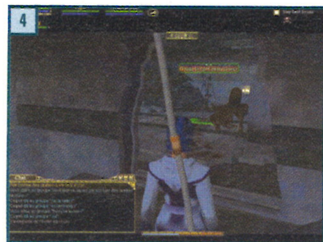
Si vous avez choisi la ville de Qeynos, vous allez rapidement vous retrouver dans cette région, riche en quêtes. Le nommé le plus rare et le plus recherché de cette zone est le grondeur Chassevent. Selon différents témoignages de joueur, il s'agit d'un dragon, d'un golem ou même d'un fantôme. Arrêtons tout de suite les légendes urbaines pour s'arrêter sur l'hypothèse la plus sérieuse : il s'agit d'un golem qui demande deux groupes d'aventuriers pour être vaincu. Il apparaît dans la zone qui s'appelle Windstalker Highlands. Si vous voulez le pister, placez-vous près du village Chassevent (photo 1). Il devrait apparaître sur votre radar si vous êtes très patient. En relisant attentivement le descriptif de la quête, on découvre qu'il existe un signal dans le jeu afin de commencer sa traque. Dans une grotte remplie de gnolls au milieu de la région se trouvent des grouilleurs de terre, dans un enclos (photo 2). Sur une période d'un mois dans le jeu (soit 1 jour, 9 heures et 36 minutes dans la vraie vie), le nombre de grouilleurs augmente et un tremblement de terre se fait sentir. C'est à ce moment-là qu'il faut préparer une armée pour tuer le grondeur Chassevent. Bien entendu, à l'heure où j'écris ces lignes, personne sur le serveur Storms n'a croisé ce grondeur et il y a peut-être un petit bug qui bloque son apparition. Attendez donc que quelques gros patchs corrigent des quêtes avant de crier au désespoir.

BLACKBURROW (NOIRTERRIER)

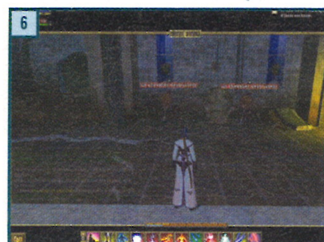
Dans la quête de Sir Jaeger, on vous demande de tuer un capitaine gnoll. Malgré une croyance populaire, il ne s'agit pas du commandant dent-de-sabre que vous trouvez dans une des salles, accompagnés de tacticiens et d'oracles dent-de-sabre. Le gnoll que vous recherchez se trouve dans la salle de gauche et s'appelle Gnorax le Capitaine. Pour le faire apparaître, deux hypothèses s'affrontent : vider les deux salles avec les tacticiens/oracles (photo 3) ou au contraire, attendre qu'ils apparaissent tous et patienter encore un peu pour que le capitaine apparaisse. D'après mon expérience personnelle et les grobills qui tuent tout ce qu'ils voient, je pense que la première proposition fonctionne assez bien.

STORMHOLD (PRISETEMPÊTE)

Dans ce donjon, les named sont liés à des PH (placeholders), terme que je n'utilise pas mais que des anciens d'EQ1 emploient à tout va. Autant vous familiariser avec ce mot, que vous risquez de croiser souvent dans ce donjon. Les PH sont des monstres à tuer pour en faire







apparaître d'autres à la place. Dans la série de quêtes de Sir Valinayle, on vous demande de tuer Lord Dyana (et non pas Lady Dyana comme pas mal d'aventuriers le disent), Lord Benfield, Lord Byron et enfin Lord Gydak. Les trois premiers nobles sont situés au premier étage de Stormhold, au niveau de l'entrée principale. Vous devez attendre dix minutes après avoir tué un monstre pour que le suivant apparaisse au même endroit. Lord Dyana se trouve dans une petite salle (photo 4), deux fois à droite après le tunnel gardé par deux zombies tunneliers. Éliminez en boucle le lancier destructeur pour qu'il apparaisse. Lord Benfield se trouve dans une petite salle, à droite puis à gauche par rapport au hall d'entrée. Vous devez tuer le chevalier destructeur pour le faire pop. Lord Byron se trouve à côté de Berlon, l'intendant militaire. Tuez le chevalier destructeur pour le faire apparaître. Enfin, Lord Gydak se trouve dans les souterrains avec les gobelins (photo 5). Tuez les gobelins dans la salle et surveillez le repop près du fauteuil. Dans la quête de la clé du passé, on vous demande à un moment de tuer deux boss : Lord Androus et le capitaine des gardes, Hess. Androus se trouve dans la salle de l'échiquier à trois endroits possibles. Il y a habituellement des chevaliers ou prêtres destructeurs à ces endroits (photo 6). Tuez-les et attendez le repop pour qu'Androus apparaisse. En ce qui concerne Hess, allez dans la caserne formée de deux salles et tuez les deux chevaliers destructeurs non agressifs près d'une niche. Dans la quête des descendants déterrés, on vous demande de tuer quatre descendants qui sont des grosses masses gélatineuses de niveau 25, à tuer avec deux groupes d'aventuriers. Pour les faire apparaître, il faut activer une des quatre têtes de lion à l'entrée (photo 7) puis regardez si un message général est apparu. Il y a en gros 5 % de chance de faire apparaître le descendant en bougeant la tête et vous devez attendre pour pouvoir recliquer. Oui, il faut être très patient pour certaines quêtes. Le descendant des ténèbres apparaît dans l'échiquier, celui de la douleur à la grille menant à la bibliothèque, celui de la souffrance dans le puits (photo 8) et enfin celui de la destruction dans l'atrium.





THUNDERING STEPPES (LES STEPPES DU TONNERRE)

Les boss recherchés dans cette zone sont souvent pour la fin des quêtes d'armure. Quelle que soit votre classe, il faut savoir que le boss en question va vous sauter dessus quand vous allez atteindre un certain endroit. L'avantage évident c'est que vous n'avez pas à attendre trois plombes pour le faire apparaître. L'inconvénient est que vous allez perdre beaucoup de points de vie en début de combat donc prévenez les soigneurs de se concentrer sur vous. Ce boss pour la dernière étape des quêtes d'armure apparaît avec deux gardes du







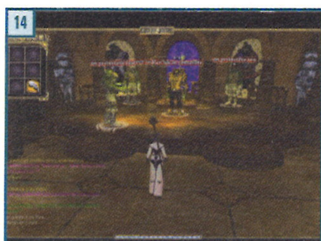


corps (photo 9). Vous devez également les tuer pour valider, ce ne sont pas des monstres errants qui participent au combat car ils ont vu de la lumière. C'est le cas des deux ours pour le géant Ott par exemple. L'un des boss les plus longs à attendre que j'ai rencontré pour le moment est Bloodtalon, un griffon. Il est de niveau 25 et n'a rien à voir avec Grimfeather qui est un autre griffon, de niveau 37. Ce dernier demande deux groupes d'aventuriers aguerris pour s'en débarrasser. Pour faire apparaître Bloodtalon (photo 10), vous devez tuer des griffons et des griffons puissants. Comptez bien deux heures de combat acharnés pour espérer le voir. Dans la quête du rapport des brigades des terres mortes, vous devez trouver cinq éclaireurs et ramener leur rapport. Les plus faciles à trouver sont ceux qui doivent surveiller les gnolls et les sirènes car ils apparaissent quand vous vous approchez de leur position. Pour l'éclaireur Deeryen, vous devez activer les rochers au bout de la presqu'île où se trouvent des géants (photo 11). Cela fait apparaître le scout près des rochers. En ce qui concerne l'éclaireur Dinardo, vous devez tuer des fantassins squelettiques près des ruines de Varsoon pour récupérer le rapport. Enfin, l'éclaireur Eldyum se trouve à l'entrée du village Foudrebrume. Pour le faire apparaître, vous devez attendre qu'un script fasse surgir des patrouilleurs centaures. Ils s'attaquent aux gardes de Foudrebrume et vous devez attendre la troisième vague dirigée par un chef de clan. Si les gardes survivent à cette troisième vague (vous pouvez les aider en attaquant les centaures, vérifiez juste que les gardes ont bien l'aggro avant), l'éclaireur apparaît près des rochers.

COMMONLANDS (TERRES COMMUNES)

Si vous avez choisi la ville de Freeport, c'est dans cette région que vous allez user vos bottes. Pour la quête d'accès pour la vallée des crânes-de-sang, on vous demande de tuer deux commandants, un lieutenant et un général, le tout de la race orc, bien évidemment. Les deux commandants patrouillent dans la zone menant au val caché. Ils sont avec des soldats orcs et forment une dizaine de combattants. Le lieutenant se trouve en bas d'une des deux tours. Tuez les soldats d'élite pour le faire apparaître. Enfin, le général se trouve en haut de l'autre tour et est assez imposant (photo 12). Il faut tuer là aussi des soldats d'élite pour le faire apparaître. Pour activer la quête héritage du retour de la lumière, vous devez trouver un nommé qui s'appelle Flammèche porteur de lumière (photo 13). Tuez-le pour récupérer une pierre légère éteinte. Ce monstre est assez rare et apparaît dans la zone autour du cercle des druides, là où il y a des hautes herbes. Quelques étapes plus tard, Cannix vous demande de tuer Rama'nai, qui est un lion nommé qui apparaît également autour du cercle des druides. Ce nommé est aussi rare que la flammèche et je l'aurai peut être trouvé quand vous lirez ces lignes.









WAILING CAVES (GROTTE DES LAMENTATIONS)

Le nommé le plus tué de cette grotte doit être le conseiller Ker'Sal qui apparaît dans la salle du trône (photo 14). En effet, ce dernier lâche une petite clé orc qui permet de visiter ce qui se trouve derrière la tapisserie. Cette clé peut être achetée auprès des joueurs si vous êtes de trop haut niveau. Pour information, la quête « Double cross and Revenge » vous demande de tuer le conseiller. Si vous êtes alors de niveau 20, vous ne trouverez pas beaucoup de monde pour vous aider car la majorité des joueurs sont juste intéressés par la clé.

FALLEN GATE (HARBORE DES DÉCHUS)

Pour avoir accès au sanctuaire tout au fond du donjon, vous devez trouver le journal d'Illucide sur un des nommés. Il se trouve en théorie sur n'importe lequel, mais les nommés qui apparaissent à la seconde place du marché le lâchent plus facilement (photo 15) ainsi que le boss dans l'arène près de la porte menant au sanctuaire. Pour la quête de récupération d'un journal sacerdotal, les prêtres se trouvent dans la salle avec un autel entouré de concepts de malveillance (photo 16). Vous devez tuer les concepts autour de cet autel pour faire apparaître les prêtres. Dernier petit détail, le journal ne se trouve pas forcément sur tous les prêtres donc préparez-vous à camper longtemps dans ce donjon si vous voulez finir cette quête.

QUÊTES DE COLLECTION

Elles rapportent souvent un peu d'argent, jamais assez si vous êtes du genre à acheter au négociant les éléments manquants. Par contre, il est possible d'avoir trois sacs à dos en finissant les quêtes liées aux feuilles : feuilles de ficus antonicain, feuilles de buisson des terres communes et feuilles d'érable enchantées.



Les deux premières vous donnent un sac avec dix emplacements (photo 17), la dernière, un sac avec vingt emplacements. Cependant, les feuilles d'érable enchantées ne se trouvent pas sur les îles de départ mais sur celles des terres enchantées, pour niveau 30 minimum. En collectant des os de races, vous recevez au final un œil pétrifié qui est un objet magique. Placez un os et un œil pétrifié d'une certaine race et activez l'œil afin de se transformer en cette race. Par exemple, si vous finissez la quête des os d'ogre et que vous vous procurez un des cinq os possibles d'ogre, vous lancez un sort quand vous utilisez l'œil (photo 18) pour vous transformer en ogre. Aucune idée si on peut tromper les gardes de la ville ennemie avec, voire même des monstres si on se transforme en orc ou gnoll.

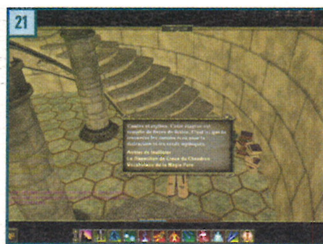


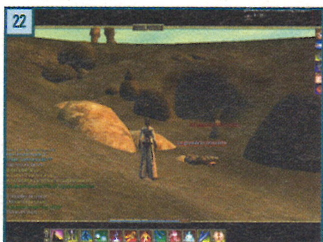
LANGAGES

En plus des langues qu'on peut apprendre auprès des différents scribes dans votre ville de départ, quelques langues exotiques peuvent être apprises. Sur les deux îles de départ, c'est le cas de la langue des gnolls, des orcs, des géants (photo 19) et de la magie. Vous devez, dans les trois premiers cas, trouver un objet spécial qui se récupère dans des coffres. Quand vous avez plus de cinq niveaux d'écart avec les monstres, ils apparaissent en gris et le seul moyen de remplir la quête est d'acheter les pièces au négociant ou à un joueur. Pour les gnolls, vous devez récupérer un Chiranite Threat Totem. Seuls les gnolls de Blackburrow en possèdent et vous devez être de niveau 15 à 20. Pour les orcs, vous cherchez des Shin Ree Dervish Requisition. Seules les peaux vertes de Wailing Caves en ont et vous devez être, là aussi, de niveau 15 à 20. Pour les géants, vous partez à la recherche des Giant Hill Idol (photo 20). Seuls les géants des Thundering Steppes en lâchent et vous devez être de niveau 20 à 30 pour les chasser. Enfin, pour la magie, vous devez récupérer un livre qui se trouve dans l'académie de magie de votre ville de départ. Selon votre niveau d'aventure, certains livres peuvent être actionnés et vous donnent des quêtes (photo 21). Après cela, vous devez trouver des shrines parmi les îles du jeu. Il y a deux endroits possibles par shrine.









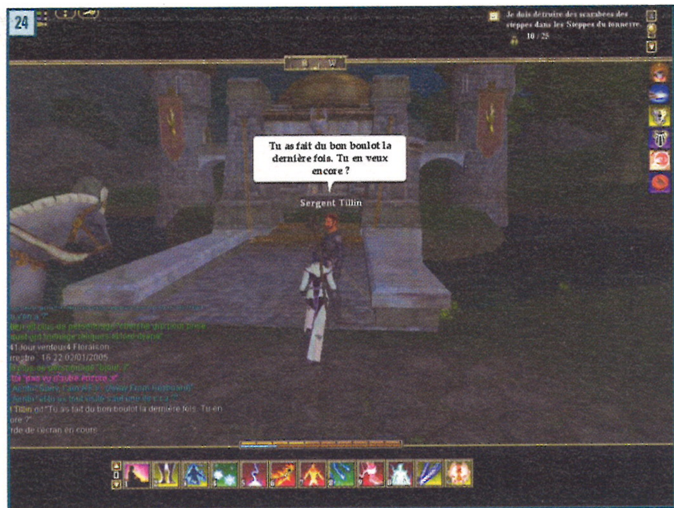


Celle de Zet se trouve soit dans la forêt de Nektulos, soit dans les steppes du Tonnerre. Celle de Myr se cache dans les Terres enchantées ou sur Zek. Pour Uzu, vous devez explorer Rivervale ou Putridia. Enfin pour Kab, elle se trouve sur Lavetempête ou Glaces. Comme nous sommes dans un guide jusqu'au niveau 25, je ne détaillerai que la shrine de Zet. Sur les steppes du tonnerre, vous devez attendre son apparition en (971, 1187), près de l'entrée d'une grotte où se trouvent des grondeurs de terre (photo 22). Dans la forêt de Nektulops, rendez-vous en (-1606, -1346) où se trouvent des ennemis thexiens. Apparemment, quand quelqu'un active une des deux shrines, elle apparaît ensuite dans l'autre zone. Si vous vous demandez à quoi sert de connaître de tels langages, sachez qu'il existe des named que vous ne comprenez que si vous avez appris leur langue. C'est le cas du géant Obsid Boulderboom (photo 23) qui vous donne une quête si vous parlez le géant des collines. Il reste encore à trouver des named orcs ou gnolls pour rentabiliser le temps passé à apprendre leur langage. SOE peut très bien rajouter ce genre de quêtes dans un futur proche.



QUÊTES DE MAÎTRISE

Différents livres sont éparpillés dans le monde d'Everquest 2 et permettent d'en savoir plus sur les races de monstres que vous combattez. Voici une liste des emplacements de ces livres très





recherchés. Comme récompense, vous recevez de l'expérience bien sûr, mais aussi une arme et un livre à placer dans votre maison.

• Gnolls : dans un coffre de l'enclave des tueurs de gnolls (photo 24), près de la tour des griffons menant aux Steppes, dans Antonica.

• Orcs : derrière un bouclier dans la tour de Crossroads, dans les Terres Communes.

• Squelettes : dans la bibliothèque de Prisetempête, sur le sol. C'est le livre vert près de la bibliothèque tombée.

• Zombies : il a deux places du marché dans l'Harbore des déchus. Allez à la deuxième place. Le livre se trouve dans une jarre orange, près des tentes de marchands.

• Centaures : au village Foudrebrume dans les Steppes du Tonnerre, allez dans la maison où se trouve Holly Rowan. Fouillez le lit pour trouver le livre (photo 25).

• Géants : sous un duvet, dans le camp des gnolls au nord-ouest des Steppes du Tonnerre.

• Treants : dans une caisse située dans les tentes, sur la plage de la forêt Nektulos.

• Golem : dans la bibliothèque après les machines à tisser, dans les ruines de Varsoon. C'est un livre bleu.

• Fantôme : sur le sol d'une petite bibliothèque, dans le château de Nektropos.

• Elemental : dans l'académie de magie de votre ville de départ, quand vous atteignez le niveau 25, vous pouvez prendre un livre dans l'une des piles (photo 26).

CATALOGUE

Certains livres vous demandent de référencer des créatures dans des zones précises. Vous trouvez les livres pour les zones de départ dans votre académie de magie (photo 27). Pour les donjons Prisetempête et Harbore des déchus, vous devez trouver un marchand en détresse sur Antonica ou les Terres Communes. Quand vous trouvez un de ces marchands, tuez les monstres autour de lui jusqu'à ce que son nom change. Vous pouvez ensuite lui acheter ce livre. En ce qui concerne les steppes du Tonnerre, vous devez chercher un marchand au début de la zone. C'est-à-dire au cimetière près des morts vivants ou dans le cratère avec les gnolls (photo 28). Le marchand des steppes permet aussi d'acquérir le livre pour les donjons Ruines de Varsoon et Château de Noktropos. Si vous êtes perspicace, vous remarquez qu'il manque un livre pour la forêt de Nektulos. En effet, il n'y a pas de marchand en détresse dans la forêt et pas mal d'aventuriers cherchent







un moyen d'avoir un livre pour référencer les monstres de cette zone.

LE MOT DE LA FIN

Après les patchs mensuels qui corrigeront les problèmes en cours de partie et ajouteront quelques quêtes, attendez-vous à une annonce pour une première extension. En effet, pour les joueurs étant déjà de niveau 50, il apparaît clairement que Everquest 2 manque de contenu haut niveau. Après le succès d'Everquest et de ses sept extensions, il paraît évident que d'ici un an, une extension pour EQ2 sera sur nos disques durs.

